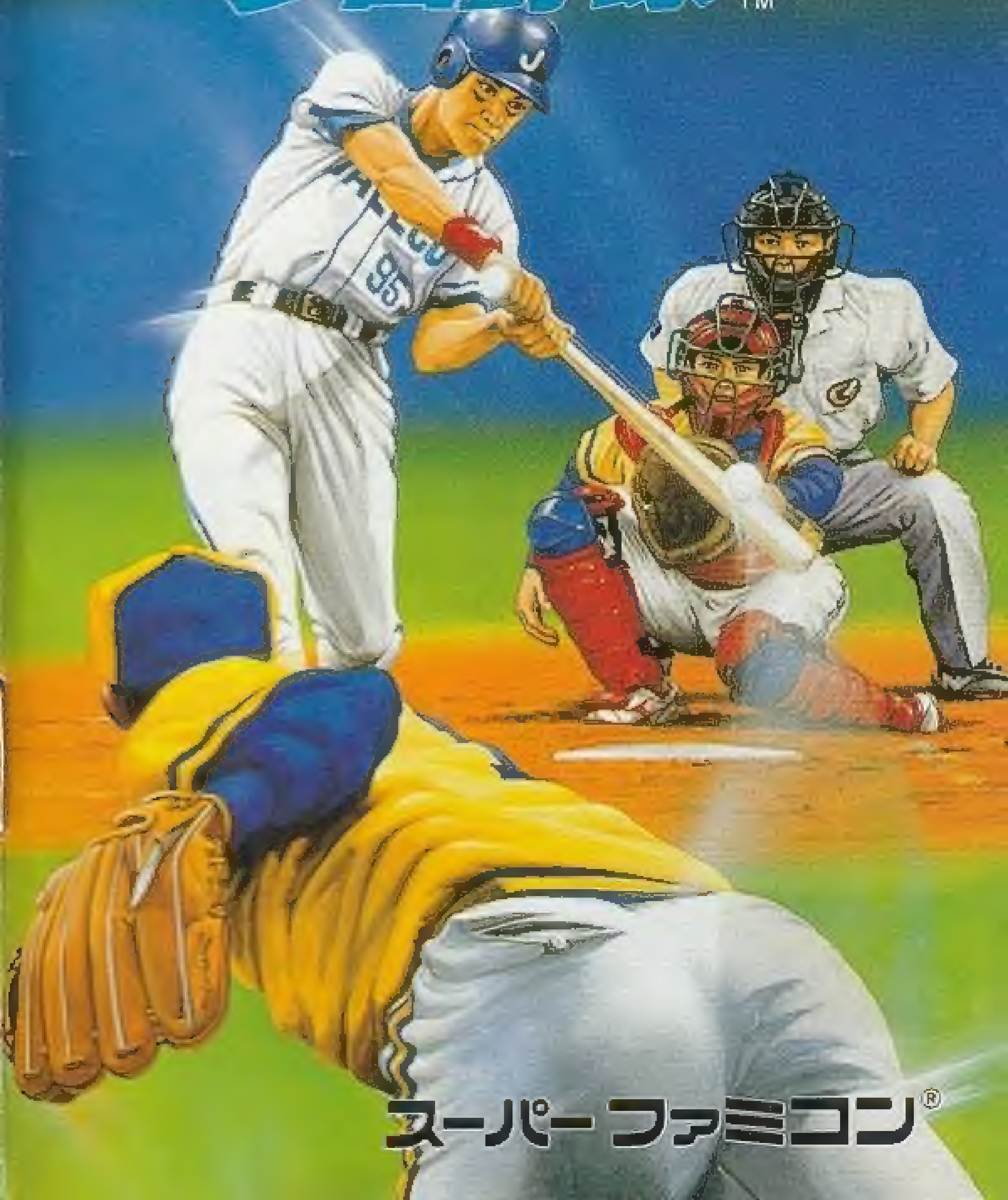
JALECO

SHVC-AB3J-JPN

取扱説明書

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

SUPER 燃えろ!! プロ野球™



このたびはジャレコ・スーパーファミコン用ソフト「SUPER 燃えろ!!プロ野球」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。「SUPER 燃えろ!!プロ野球」を楽しくプレイしていただく為、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため1時間ないし2時間ごとに10~15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。故障の原因となります。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

SUPER 燃えろ!! プロ野球™

もくじ

各モードの説明



電源を入れるとタイトル画面になります。ここでスタートボタンを押すと、ゲームモード選択画面が表示されます。各モードの内容は次の通りです。



ペナントレースモード

全12チームのうち1チームを選び、リーグ優勝を目指して戦います。プロ野球の公式戦と同じシステムを採用していますが、試合数は10〜130試合の間で10試合単位に設定する事が可能です。

リーグ優勝すると、もう一方のリーグの優勝チームと日本シリーズで対戦し、日本一を決定します。

NEW GAME：チームを選択し、1回戦から始めます。このとき、1シーズンを何試合で行うかも設定します。

CONTINUE：バックアップデータにセーブされているペナントレースを再開します。

オープン戦モード

リーグに関係なく、2チームで試合を行うモードです。

1P VS COM：コンピュータと対戦します。
1P VS 2P　：人間同士で対戦します。
WATCH　　：コンピュータによる試合を観戦します。

紅白戦モード

全12チームのうち1チームを選び、紅白戦を行うモードです。紅軍・白軍ともに、投手4人・野手8人を選び、試合を行います。

1P VS COM：コンピュータと対戦します。
1P VS 2P　：人間同士で対戦します。
WATCH　　：コンピュータによる試合を観戦します。

オールスター戦モード

セ・パ両リーグのオールスターチームによる試合を行います。

1P VS COM：コンピュータと対戦します。
1P VS 2P　：人間同士で対戦します。
WATCH　　：コンピュータによる対戦を観戦します。

チームデータモード

各チームの選手成績を見るモードです。選択したチームの、各選手の1993年度の成績を見る事が出来ます。

ゲームの基本的な流れ

本ゲームでの、試合に入るまでの流れは次のようになっています。

①プレイヤー数の設定

一人で遊ぶのか、二人で対戦するのか、コンピュータ同士の対戦を観戦するのかを設定します。ただし、ペナントレースモードは常に一人でしか遊べません。

②チームの選択

ゲームに参加するプレイヤー、またはコンピュータがどのチームを操作するのかを決めます。ただし、ペナントレースモードでは対戦相手の選択をする事はできません。

③球場の選択

試合を行う球場を選択します。ただし、ペナントレースモードでは試合球場は選択できず、自チームのホーム球場か、対戦相手チームのホーム球場となります。

④オプションの設定



●エラー(ON／OFF)

"あり" に設定すると守備時にエラーが発生する可能性があり、"なし" にすると試合中にエラーが全く起きなくなります。なお、ペナントレースモードでは常時 "あり" に設定されており、変更できません。

●守備操作(オート／セミオート／マニュアル)

オート守備は捕球から送球までコンピュータが、セミオート守備では捕球までをコンピュータが操作します。マニュアル守備は完全にプレイヤーが操作しなければなりません。

● 打撃（オート／マニュアル）

スイング時やバント時の、球に対する高さの調節を自動的に行うか、それともプレイヤー自身が操作するかを設定します。

● 走塁（オート／マニュアル）

オートに設定した場合はランナーが自動的にリードや走塁を、マニュアルに設定した場合はプレイヤー自身がランナーのリード、進塁、帰塁を操作します。

● DH制度（ON／OFF）（注）

“あり” に設定するとリーグに関係なくDH制度が適用され、“なし” にするとDH制度は適用されません。なお、ペナントレースモードでは、プレイヤーが操作するチームが所属するリーグにより自動的に適用されます。

● 風（ON／OFF）

打球に対する風の影響を設定します。“あり” にすると風の影響があり、“なし” にすると風の影響がありません。また、ペナントレースモードでは常時 “あり” に設定されます。なお、ドーム球場では、常時風の影響は “なし” になります。

⑤先攻／後攻の設定

球場のバックスクリーンと対戦するチームが表示されているときに、✚キーの左右を押す事によって先攻／後攻を設定します。ただし、ペナントレースモードでは変更できません。

⑥先発投手の選択

１Ｐ側－２Ｐ側の順に先発投手を選択します。

⑦スターティングメンバーの設定

野手のスターティングメンバーを設定します。また、スターティングメンバーの打順も、このときに設定します。打順を入れ換えるか、控えの選手と交代させる場合は選手の名前に、また守備位置だけを変えたいときは選手のポジションにカーソルを移動させて変更します。

⑧試合開始

試合が開始されます。

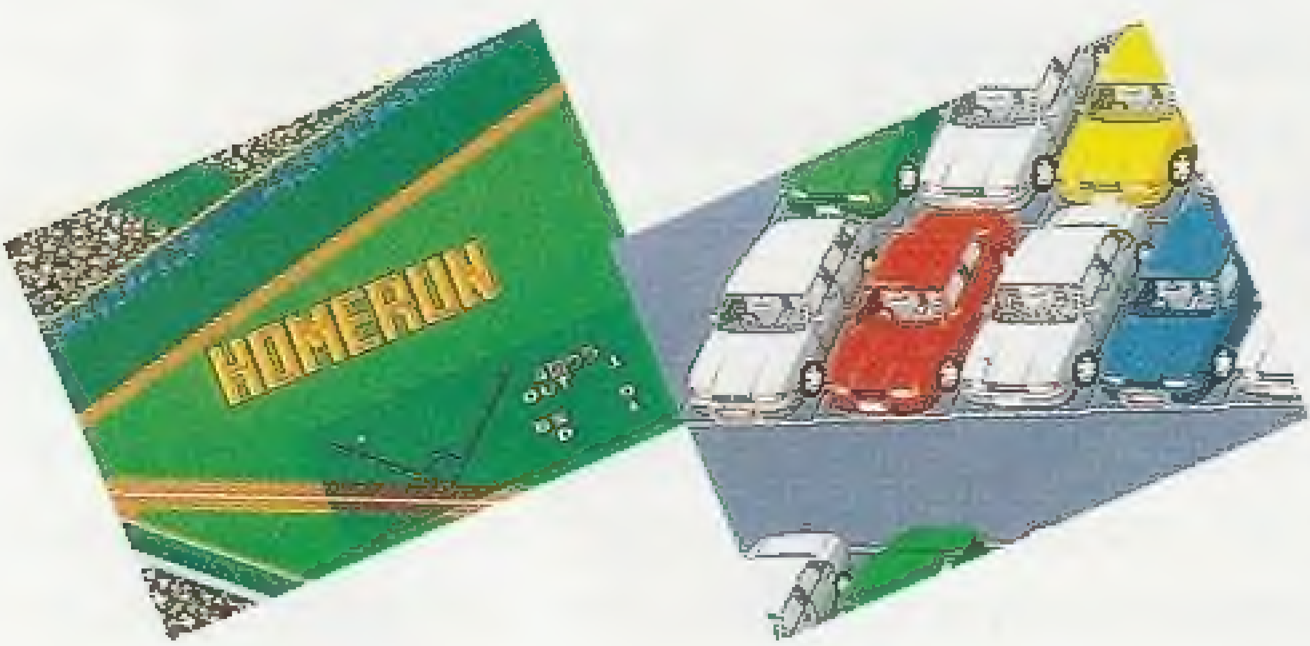
⑨試合終了

新聞紙上でその試合の結果が表示されます。

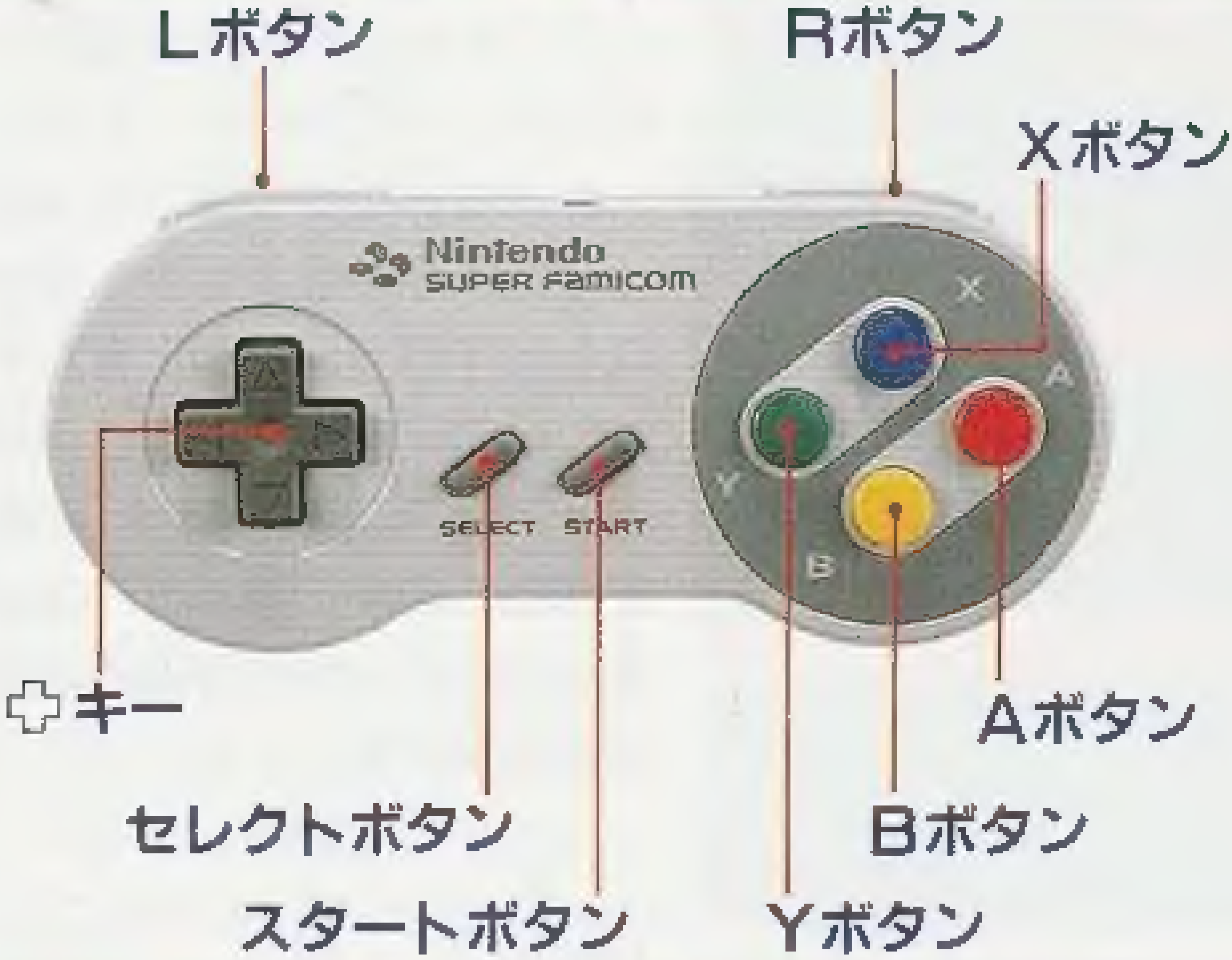


（注） DH制度

指名打者制度のことで、投手の替わりに打撃のみを専門に行い、試合中の守備は行わない選手を設定します。セントラル・リーグの公式ルールではDH制度は適用されず、パシフィック・リーグの公式ルールではDH制度が適用されます。



基本操作



メニュー画面	✚キー	カーソルの移動
	Aボタン	各項目の決定
	Bボタン	項目のキャンセル/前の画面に戻る

守備	✚キー	野手の移動/塁の指定
	Aボタン	ボールの送球
	Bボタン	操作する守備選手の切り換え(マニュアル守備時のみ)

投球	✚キー	投球コースの設定
	A・B・X・Yボタン	その投手のボタンに振り分けられた球種を投げる
	Rボタン	牽制
	Lボタン	敬遠

打撃	Aボタン	スイング
	Bボタン	バント

走塁	✚キーで塁指定＋Xボタン………指定された塁に進塁
	✚キーで塁指定＋Yボタン………指定された塁に帰塁

その他	スタートボタン	投球画面中に押すとタイムが掛けられます

守備に関する各種操作

①投球

●投球コースの設定



✚キーを押して投球コースを決めます。✚キーを押さずに投げるとストライクゾーンのど真ん中に投げ、✚キーを押した場合は設定されたコースにキャッチャーミットが移動します。投球コースは上下左右のそれぞれに3段階までの調節が可能です。

●球種の選択と投球



投球コースを設定したら球種を決めます。それぞれのピッチャーは最大で4種類の球を投げる事ができ、投球可能な球種はピッチャー毎に異なっています。ただし、ストレートだけはどの投手でも投球が可能です。画面上に表示される投球可能な球種を確認したら、投げたい球種に対応するボタンを押します。

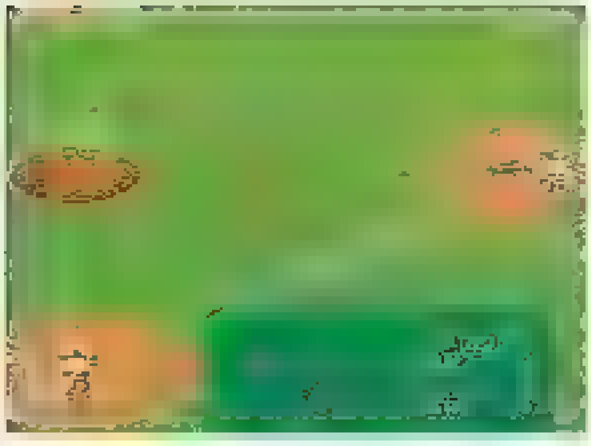
●投手のスタミナ

投手のスタミナは投手が投げた球種に関係なく、球を投げる毎に消耗していき、投手のスタミナの値に近づくほど球速や変化の度合いは低下し、球のコントロールが利かなくなって行きます。



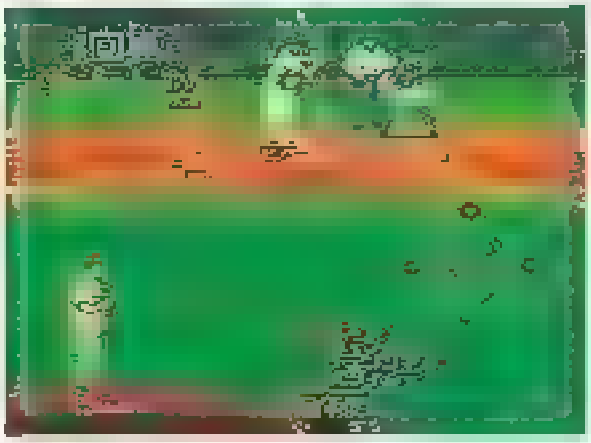
②牽制

ベース上にランナーがいるときにRボタンを押すと守備画面へと切り替わり、牽制をすることができます。守備画面へと切り替わったら、✚キーを押しながらAボタンを押して牽制します。



③敬遠

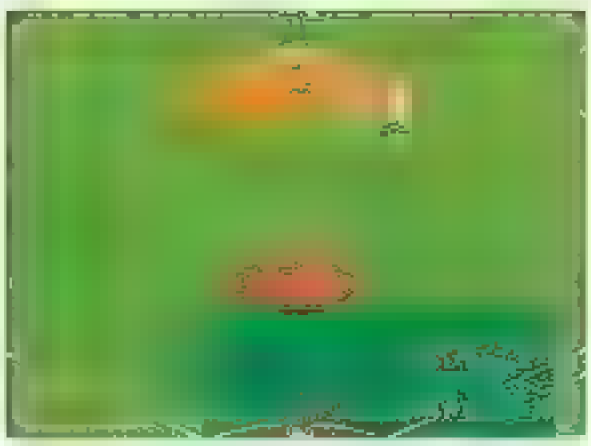
打者を敬遠する時はLボタンを押して下さい。キャッチャーが立ち上がり、敬遠のポーズをとります。キャッチャーが敬遠の構えをしているときは、A・B・X・Yのどのボタンを押しても、同じコースに同じスピードで投げます。



④捕球

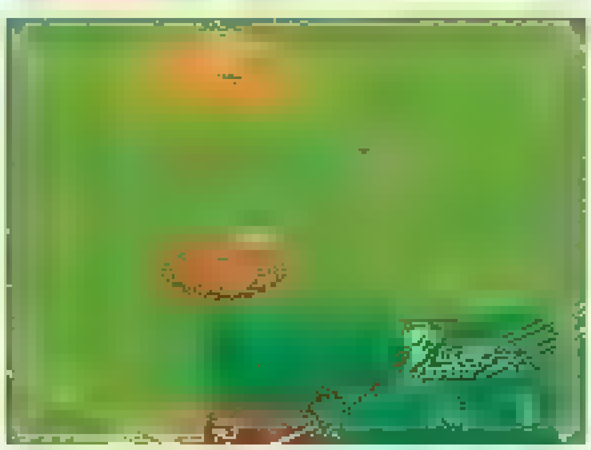
●捕球時の野手の移動

打球が生じると守備画面へと切り替わります。ボールの落下予想地点に"×"マークが、また、その地点に最も近い野手に操作カーソルが表示されるので、選手を✚キーで操作し、捕球して下さい（オートおよびセミオート守備時はコンピュータが選手を操作して捕球します）。



●ジャンピングキャッチとダイビングキャッチ

捕球時に、✚キーを押さずにAボタンを押すと、野手が垂直方向にジャンプして捕球します。また、✚キーを押しながらAボタンを押すと、✚キーを押している方向に選手がダイビングキャッチします。



5 送球

● 各ベースへの送球





守備時の送球は、✚キーを押しながらAボタンを押して行います。✚キーの右、上、左、下にそれぞれ1・2・3・本塁が対応しています。また、✚キーを押さずにAボタンを押した場合は1塁に送球します。

● 送球の強弱

送球するときに、✚キーで送球先を指定しながらAボタンを押した場合はロングパスを（山なりの、遅い送球）、また✚キーとAボタン同時に押した場合はショートパスを（ライナーの、速い球）を投げます。

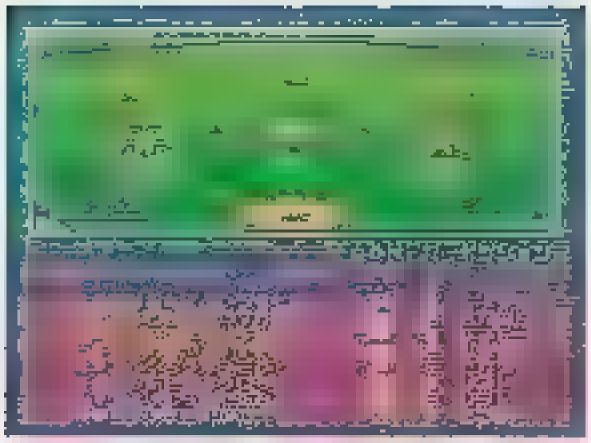
⑥ 投手の交代（リリーフ）





投球画面でSTARTボタンを押してタイムを掛け、守備側が操作しているコントローラーのAボタンを押して"リリーフ"を選びます。自チームの投手が表示されたら、リリーフとして登板させたい投手を選んで下さい。

7 試合中の野手交代



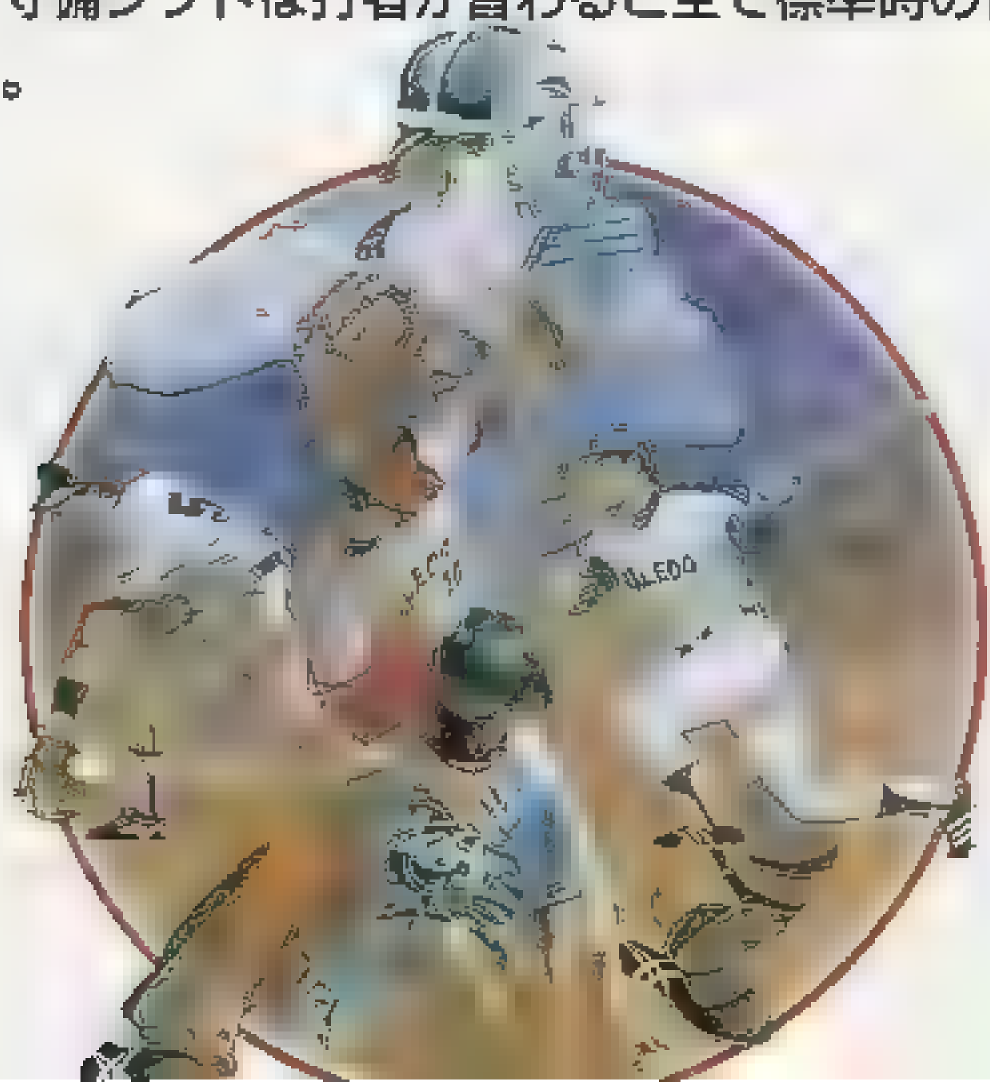
投球画面でSTARTボタンを押してタイムを掛け、守備側が操作しているコントローラーのAボタンを押して"守備交代"を選びます。守備中の選手で守備位置を変えたい選手や控えの選手と交代させたい野手を選んでAボタンを押し交代させます。

8 野手の守備シフト



投球画面でSTARTボタンを押してタイムを掛け、守備側が操作しているコントローラーのAボタンを押して"守備シフト"を選びます。内野および外野のそれぞれを✚キーを使って設定し、Bボタンで設定終了。"EXIT"を選んで、試合へと戻ります。

なお、守備シフトは打者が替わると全て標準時の位置に戻ります。



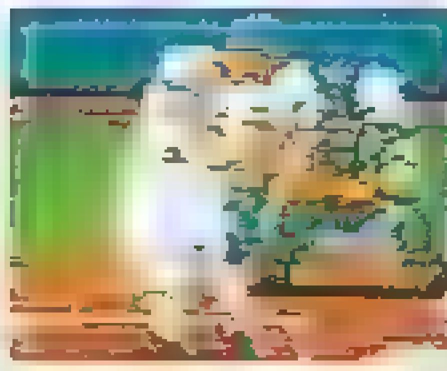
攻撃に関する各種操作

① 打撃

● スイング

投球画面でAボタンを押すとバッターがスイングします。

● スイングのコントロール



✚キーの上下を押しながらAボタンを押すと、スイングをコントロールできます。これによって次のような打球性質を持たせる事が可能です。

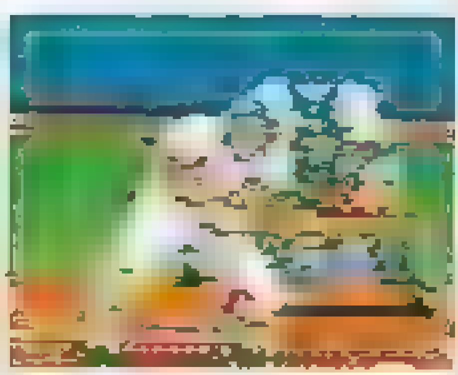
Aボタンのみ…………レベルスイング（バットを水平方向に振る）。ライナー系の打球を飛ばす。

✚キーの上＋Aボタン…ダウンスイング（バットを上から下方向へと振りおろす）。高いバウンドをする打球を飛ばす。

✚キーの下＋Aボタン…アッパースイング（バットを下から上方向へと振り上げる）。高いフライ系の打球を飛ばす。

ただし、これらはピッチャーが投げた球の位置や球種、スイングしたタイミングにより変化します。

②バント



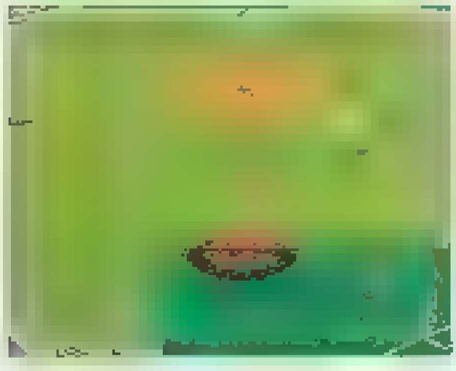
投球画面中でBボタンを押すと、打者がバントの構えをします。高めの球をバントするときは✚キーの上を、低めの球をバントするときは✚キーの下を押しながらバントします。

● プッシュバント

バントの時にXボタンを押していると、プッシュバントが行えます。プッシュバント中は✚キーの左右を押す事で、打球の方向をある程度操作できます。

③リード／帰塁／盗塁





● リード

投球画面中でライナーがベース上にいると、ランナーをリード／盗塁させる事ができます。進塁させたいベースを✚キーで指定し、Xボタンを1度押すとランナーが短いリードを、もう1度Xボタンを押すと長いリードをとります。

● 盗塁

盗塁は、投球モーションに入った状態で、長いリードをしていた場合にXボタンを押す事によって可能となります。

● 帰塁

帰塁は✚キーによる塁指定とYボタンを押す事によって行います。

④打席の切り換え

投球画面でSTARTボタンを押してタイムを掛けてから、攻撃側のコントローラーのSELECTボタンを押すと打者の打席を切り換えられます。ただし、打席を切り換えられるのはスイッチヒッターだけです。

⑤代打選手の指定

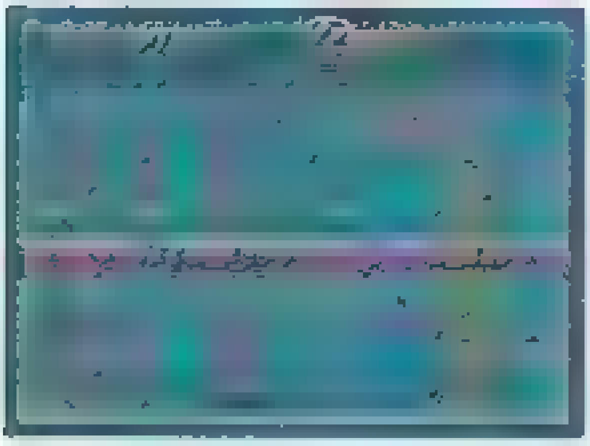
投球画面でSTARTボタンを押してタイムを掛けてから、攻撃側のコントローラーのAボタンを押して〝ピンチヒッター〟を選び、ベンチにいる野手のなかから代打に立たせる選手を選びます。

⑥代走選手の指定

投球画面でSTARTボタンを押してタイムを掛けてから、攻撃側のコントローラーのAボタンを押して〝ピンチランナー〟を選び、ベンチにいる野手のなかから代走に出す選手を選びます。

バッティングオーダー設定





◆カーソルが"EXIT"に合わせてある時は画面下半分はなにも表示されません。

◆スターティングメンバーのどれかにカーソルを合わせると、ベンチにいる控えの選手一覧が画面の下半分に表示されます。

◆スターティングメンバーの選手を控えの選手と交代させたい場合は、✚キーとAボタンで選手を選びます。このとき、選択した選手の昨年度の成績が、画面下半分に表示されます。

◆引き続いて控えの選手を選ぶと、スターティングメンバーの選手成績が画面上半分に、また控えの選手の成績が画面下半分に表示されます。控えの選手との交代をする場合はAボタンを、キャンセルする場合はBボタンを押して下さい。

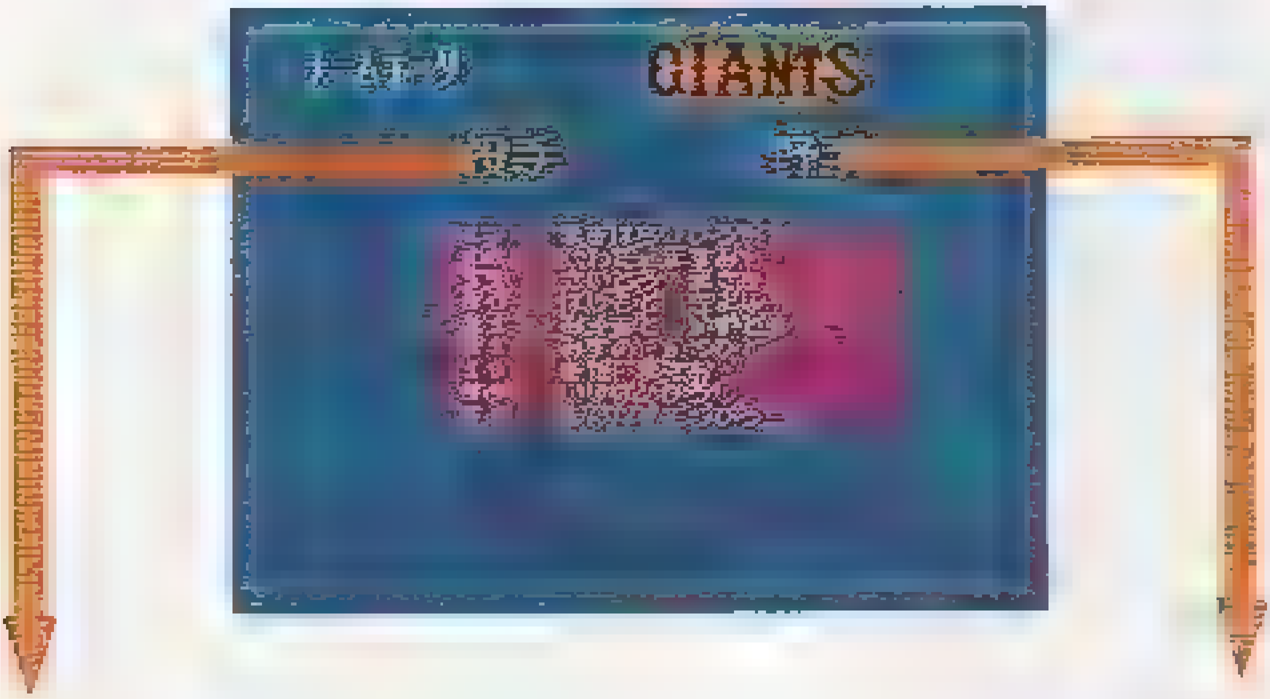
試合開始時の先発投手選択画面

画面上半分に投手の一覧を表示。下半分はカーソルを合わせた選手の成績が表示されます。



選手データ画面について

カーソルを合わせた選手の一覧が表示されます。



投手の成績



野手の成績



成績画面が表示された状態でもう一度Ａボタンを押すと、選手の能力値が表示されます。これらの能力値は、棒グラフによって表示されます。

ペナントレースモードについて

ペナントレースモードでは、プレイヤーが選んだチームだけを操作し、リーグ優勝めざして戦います。



このモードを選択すると、ペナントレースの最初から始める"NEW GAME"か、セーブしたところから再開する"CONTINUE"のメニューが表示されます。これまでにセーブしたデータがある場合は"CONTINUE"を、また初めて遊ぶ場合は"NEW GAME"を選んで下さい。

●ペナントレースの準備

①試合数の設定

ペナントレースの総試合数を設定します。試合数は10~130の間で、10試合単位で設定することが可能です。✚キーの左右で好きな試合数を設定してください。

②リーグの選択

自分が操作したいチームが所属するリーグを選択します。✚キーの上下でリーグを選んで下さい。

③チームの選択

自分が操作するチームを✚キーの上下で選んで下さい。

④ホーム球場の選択

自チームが使用するホーム球場を選択します。球場は以下の三つの球場の内一つを、✚キーの上下で選択して下さい。



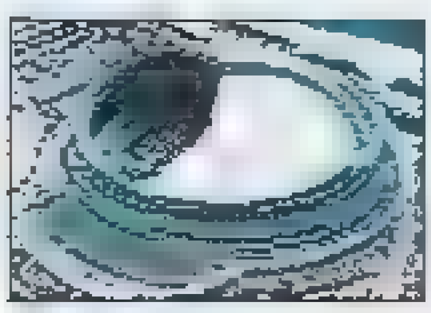
関東球場

センター 120M 両翼95M



関西球場

センター 120M 両翼96M



九州ドーム

センター 122M 両翼100M

●ペナントレース用メニュー



準備が終了すると次のようなペナントレース用メニューが表示されます。
それぞれのメニューは、以下のようなサブメニューで構成されています。

1 EXIT／これを選択すると、試合が始まります。

2 成績／ペナントシーズン中に記録された成績を見ることが出来ます。

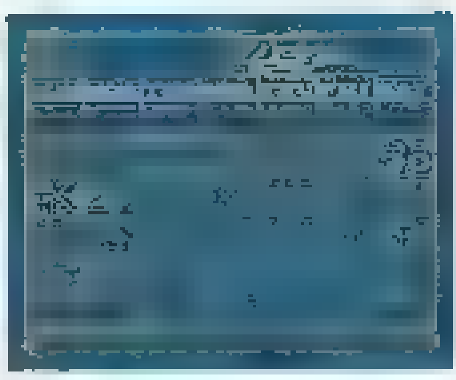
順位表：自チームが所属するリーグの順位表を表示します。



順位表の上半分は自リーグの順位・勝数・敗数・引き分け・勝率・ゲーム差を、また、画面下半分はリーグ内の他のチームとの勝敗数・チーム打率・チーム防御率・総得点・総失点を表示します。

個人成績　自チームの選手の成績を表示します。

3 日程／4月〜10月



それぞれの月の対戦日程を表示します。点滅している部分が今日の日付になっており、ロゴマークはその日の対戦相手チームとなっています。
すでに終了した試合については勝ち＝○、負け＝×、引き分け＝△で表示されます。

4 OPTION／各種オプションを変更します。

EXIT：ペナントシーズン用メニューに戻ります。
守備　：守備操作をオート／マニュアル／セミオートのいずれかに設定します。
打撃　：打撃設定をオート／マニュアルのどちらかに設定します。
走塁　：走塁設定をオート／マニュアルのどちらかに設定します。

以上でペナントレース用メニューは終わりです。試合を開始する場合は“EXIT”を選んで下さい。

“EXIT” を選ぶと、次のような対戦画面が表示され、その日の試合が始まります。



試合が終了すると新聞によってその日の試合結果が表示されます。但し、他のモードで表示される新聞と異なり、✜キーの上下左右でスクロールが可能となっています。これにより、他球場で行われた試合の結果や、簡単な順位表が確認出来ます。

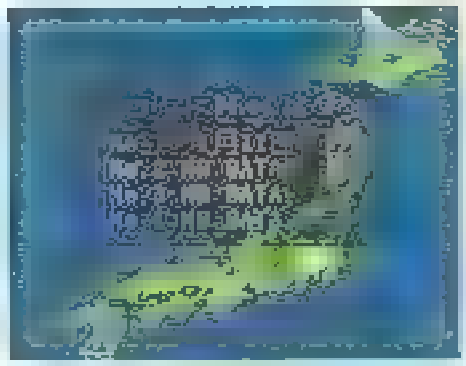
●ペナントレースの記録と再開

新聞による試合結果が表示されているときにAボタンを押すと、セーブメニューが表示されます。これまでのペナントレースの模様を記録するときは、“セーブしますか?”というメッセージが表示された時に “YES” を、また、セーブをせずにペナントレースを続行するときは “NO” を選んで下さい。

このゲームでは最大で四つのペナントレースデータを同時に記憶することが可能です。“セーブしますか?” というメッセージに対して “YES” を選んだ場合はNo.1～No.4の内のどれにセーブするかを選んで下さい。



ペナントレースの記録が保存されているファイルについては、どのチームのペナントレースの記録か、また、ファイルをセーブした時の日付が表示されています。何も記録されていないファイルについては“NO　DATA”と表示されています。



セーブしたペナントレースの記録を再開したいときは、メインメニューでペナントレースモードを選び、“CONTINUE”を選択して下さい。前述のファイル一覧が表示されるので、再開したいファイルを選びます。

なお、ペナントレースモードにおいてのみ、次のようなルールが適用されます。

1　パ・リーグのチームで遊んでいる場合、試合は最大で12回までしか行われません。従って、12回の裏が終了した時点で両チームの得点が同じ場合は引き分け試合として記録されます。

2　セ・リーグのチームで遊んでいる場合、試合は勝者が決定するまで行われます。従って、セ・リーグの勝敗記録には引き分け試合は存在しません。

また、ペナントレースモードでは、設定した試合数に関係なく、全試合日程の半分を終了した時点でオールスターゲームが開催されます。詳しくは、オールスターゲームの項目を参照してください。

紅白戦モードについて

紅白戦モードは、全12球団のうち１チームを選び、紅軍と白軍に分かれて試合を行うモードです。このゲームでは、各チームは９人の投手と16人の野手から構成されています。これを、それぞれ投手４人、野手８人からなる紅軍と白軍に分け試合を行うものです。試合に入るまでの手順は次の通りです。

1 チームの選択

紅白戦を行いたいチームを選択します。チーム選択画面が表示されるので、✚キーの上下とＡボタンでチームを選んで下さい。

2 紅白チームの選択

１Ｐ、２Ｐ、ＣＯＭが紅軍白軍のどちらを使うのかを決めます。✚キーの左右とＡボタンで決定して下さい。なお、チームの紅白分けの際には紅軍の方が先に選手を選択出来るようになっていますので、この点に注意して下さい。

3 投手の紅白分け

紅軍、白軍の順に、交互に投手を一人ずつ選んで行きます。紅白両軍が投手を４人ずつ選択した時点で投手の紅白分けは終了です。投手は全部で９人いますが、紅白戦では両チームとも４人ずつしか投手を持てません。従って投手１名は紅白戦には出場出来ない事になります。

4 野手の紅白分け

紅軍、白軍の順に、交互に野手を一人ずつ選んで行きます。紅白両軍が野手を８人ずつ選択した時点で野手の紅白分けは終了です。野手は全部で16人いますから、全てを紅白両軍に分けた時点で野手の紅白分けは終了です。
野手には控えがいないので、控えの野手との交代は紅白戦では出来ません。

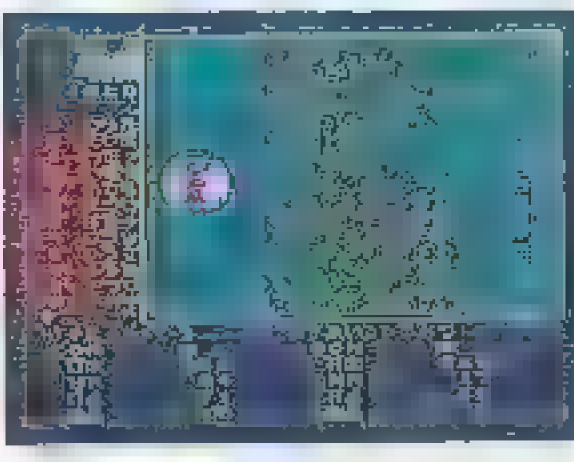
オールスターゲームについて

オールスターゲームはセ・パ両リーグのスター選手が集う、夢の球宴です。試合の形式自体は他のモードと基本的にはおなじです。ペナントレースモード中でも、全試合日程の半分を終えた時点でオールスターゲームが開催されます。また、オールスターゲームでは、オールスターチームのメンバーが変更できます。手順は次の通りです。

1 先発投手選択画面でSELECTボタンを押す

先発投手選択画面でSELECTボタンを押すと、画面左に現在オールスターチームに所属している投手の一覧が表示されます。✚キーの右を押すと、同じくオールスターチームに所属する野手の一覧が表示されます。

2 交代させたい選手を選ぶ



オールスターチームの選手で交代させたい選手を✚キーの上下とAボタンで選びます。すると、画面右に各チームの選手一覧表が表示されるので、✚キーの左右でチームを、✚キーの上下で選手を選び、Aボタンで決定して下さい。同様の操作により、好みのオールスターチームを編成する事が出来ます。

3 再びSELECTボタンを押す

交代させたい選手を全て交代させたら、再びSELECTボタンを押して先発投手選択画面へと戻します。

以上でオールスターチームの編成は完了です。これ以後は他のモードと同じです。

チーム紹介

セントラルリーグ

ヤクルトスワローズ
若手選手による打撃力はセ・リーグでも1、2を争うヤクルト。最大の弱点と言われる投手陣の起用がカギに。

中日ドラゴンズ
今中、郭、山本と投手力は充分すぎるくらいのドラゴンズ。主砲落合無きあと、中日打線を支えるのは大豊しかいない。

読売ジャイアンツ
超高校級と呼ばれた松井の成長に加え、新たな主砲として落合を４番に据えた長嶋巨人。これで打線は万全か。

阪神タイガース
久慈、新庄、亀山といった若手野手に加え、ベテラン石嶺、成長が楽しみな新人投手藪と、眠れる虎は何時目覚める。

横浜ベイスターズ
ＦＡ制度により巨人から移籍の駒田、そしてブラッグス、ローズの両助っ人でＡクラス入りを狙え！

広島東洋カープ
どっしりと構えるベテラン投手陣。和製の主砲江藤・前田コンビで赤ヘル軍団の意地を見せるか？！

チーム紹介

パシフィックリーグ

西武ライオンズ
パ・リーグの常勝軍にして、球界の覇者。秋山が流出するも、投打ともに安定した選手を抱え、余裕の優勝を見せるか。

日本ハム・ファイターズ
大沢“親分”の采配により、パ・リーグに嵐を巻き起こすか？ウインタースの三冠争奪戦や如何に！？

オリックス・ブルーウェーブ
伏兵ともいえるイチローの大活躍を起爆材に、今年こそパ・リーグに青い津波を巻き起こせ！！

近鉄バファローズ
全員が４番といっても過言ではない猛牛打線で大量得点し、野茂、吉井、赤堀の必勝リレーで抑え込め。

千葉ロッテ・マーリンズ
日本プロ野球界随一の球速を誇る伊良部の右腕がうなるとき、パ・リーグにさわやかな潮風が吹き抜ける。

福岡ダイエー・ホークス
西武から秋山、阪神から松永と、頼もしい移籍組に加え、トラックスラーやライマーの助っ人組も期待大。鷹よ羽ばたけ！

お知らせ

- このゲームに登場する球団名ならびに選手名は㈳日本野球機構の同意を得ています。
- このゲームの選手及びチームデータは、昨シーズンのデータを忠実に再現しています。
- このゲームは実際の野球ルールと一部異なる部分があります。ご了承下さい。
- 本書に出ている画面写真は開発中のものを使用しています。



「SUPER燃えろ!!プロ野球」アンケートのお願い

1 「SUPER 燃えろ!!プロ野球」をプレイしてどう思われましたか？　下の①～⑥の項目に関して、５段階評価でお答えください。

〔良い ―――――――――――――――――――― 悪い〕
〔５　・　４　・　３　・　２　・　１〕

①ゲームの難易度　　④操作性
②グラフィック　　⑤価格・お買い得度
③ミュージック・サウンド　　⑥ゲームの内容

2 「SUPER 燃えろ!!プロ野球」に関する感想・意見などを教えてください。

3 このゲームを何で知りましたか？

4 このカセットを買った値段と買った日を教えてください。

5 現在持っているスポーツゲームを教えてください。

6 a：好きなゲームジャンル（ソフト名）
　b：ジャレコに作ってもらいたいゲームジャンル

7 その他、ジャレコに対するご意見、ご希望をお願いいたします。

以上の質問の答えを葉書に書き、右下のプレゼント応募券を貼って下記住所までお送りください。
抽選でジャレコ特製のオリジナルグッズをプレゼントします。
（当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。）

〒158 東京都世田谷区用賀２－19－７
株式会社 ジャレコ

「SUPER 燃えろ!!プロ野球」係 行

応募券
SUPER
燃えろ!!プロ野球

JALECO

株式会社 ジャレコ
- 本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表)
- 大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
- 九州/〒879-01 大分県中津市大字植野字小見野486 ☎0979(32)8711(代表)

不良・故障等に関するお問い合わせは…………………。
- サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)